

**La lúdica como estrategia de mejoramiento del proceso lector
de los estudiantes de primero de Básica Primaria de la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez**

Trabajo de grado presentado como requisito de grado para optar el título de especialistas en Pedagogía
de la Lúdica,

Fundación Universitaria Los Libertadores

Elena Emperatriz Duran Castellón & Sara Milena Martínez Duran

Cartagena 2017

Copyright © 2017 por Elena Emperatriz Duran Castellón & Sara Milena Martínez Duran.

Todos los derechos reservados.

Resumen

Aprender a leer es lo más importante que provee la escuela, ya que la lectura es un instrumento fundamental de instrucción en tanto ayuda a desarrollar las capacidades cognitivas y, en parte, el pensamiento. El proceso lector es, por tanto, cognitivo y lingüístico.

En este proyecto se tendrá en cuenta la adquisición y desarrollo del proceso lector en los estudiantes de primero de educación Básica Primaria, de la I. E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ en 2017, quienes muestran pocos avances en su proceso, lo cual no les permite acceder a la comprensión y análisis de los contenidos

Según la UNESCO (1997) esta problemática no es exclusiva del grupo estudiado, ya que una investigación realizada en Suramérica señala que, con excepción de Cuba, el nivel de logro de la región en lenguaje es considerablemente bajo. La mayoría de estudiantes realizan una comprensión fragmentaria de los textos que leen, reconocen las palabras de un texto, pero no consiguen determinar por qué se dice lo que se dice o para qué. Es decir, a los niños se les enseña a traducir las palabras escritas al lenguaje oral, pero sin entender ni interpretar el significado de lo que leen. Se aprende a leer un texto en voz alta o a pronunciarlo, pero no a aprender leyendo.

Esto nos aboca a buscar alternativas que se identifiquen más con los estudiantes y donde ellos sientan que se divierten a la vez que participan de manera directa en la adquisición de conocimientos. Para ello, esta investigación propone utilizar la lúdica como estrategia de mejoramiento del proceso lector de los estudiantes, respondiendo la pregunta ¿Cómo mejorar el

proceso lector en los estudiantes de primero de primaria en la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez, a través de la lúdica?

El objetivo es establecer las destrezas y habilidades de cada estudiante, así como sus debilidades, para crear un sistema elaborado de actividades lúdicas que lleve a los estudiantes a alcanzar sus logros educacionales, ya que se considera que las actividades lúdicas usadas en el aula son herramientas estratégicas que llevan a los estudiantes a producir aprendizajes con sentido, en ambientes agradables, de manera atractiva y natural.

Palabras claves: escuela, estudiante, didáctica, familia, lúdica, proceso lector

Abstract

Learning to read is the most important thing that the school provides, since reading is a fundamental instrument of instruction as it helps to develop cognitive abilities and, in part, thinking. The reader process is, therefore, cognitive and linguistic.

This project will take into account the acquisition and development of the reading process in the students of Elementary Primary Education, of IE FULGENCIO LEQUERICA VELEZ in 2017, who show little progress in their process, which does not allow them to access the understanding And content analysis

According to UNESCO (1997), this problem is not unique to the group studied, since research in South America indicates that, with the exception of Cuba, the level of achievement of the region in language is considerably low. Most students make a fragmentary understanding of texts that read, recognize the words of a text, but fail to determine why they say what they say or why. That is, children are taught to translate written words into oral language, but without understanding or interpreting the meaning of what they read. You learn to read a text aloud or to speak it, but not to learn by reading.

This leads us to look for alternatives that are more identified with students and where they feel that they have fun while participating directly in the acquisition of knowledge. To do this, this research proposes to use play as a strategy to improve the reading process of students, answering

the question How to improve the reading process in the students of elementary school in I. E. Fulgencio Lequerica Vélez, through the ludic?

The goal is to establish the skills and abilities of each student, as well as their weaknesses, to create an elaborate system of playful activities that will lead students to achieve their educational achievements, since it is considered that play activities used in the classroom are tools Strategies that lead students to produce meaningful learning, in pleasant environments, in an attractive and natural way.

Key words: school, student, didactic, family, playful, reader process

Tabla de contenido

Capitulo 1. El problema	10
Capitulo 2. Marco teórico	14
Capitulo 3. Marco Metodológico.....	25
Capitulo 4. La lúdica como estrategia de mejoramiento del proceso lector	29
Capitulo 5. Conclusiones y recomendaciones	42
Lista de referencias	44
Anexos	47

Lista de tablas

Tabla No. 1: Composición del grupo 1° 02	28
Tabla No. 2: Cronograma de actividades	29
Tabla No. 3: Recursos	30
Tabla No. 4: Obtención de logros iniciales	41
Tabla No. 5: Obtención de logros finales	42

Lista de figuras

Figura 1 Grafico No. 1: Composición del grupo 1° 02	29
Figura 2 Grafico No. 2: Obtención de logros iniciales	41
Figura 3 Grafico No. 3: Obtención de logros finales	42

Capítulo 1

El problema

Aprender a leer es lo más importante que proporciona la escuela, ya que la lectura es un instrumento fundamental de instrucción en tanto ayuda a desarrollar las capacidades cognitivas y, en parte, el pensamiento. Martínez (2015) expresa que el aprendizaje inicial es primordial porque cimienta las expectativas de los alumnos sobre la lengua escrita. Esta es una etapa de desarrollo personal y cultural en el cual los niños toman conocimiento del lenguaje escrito, al mismo tiempo que inician un proceso de adiestramiento en que involucran destrezas cognitivas y verbales.

El proceso lector es, por tanto, cognitivo y lingüístico. Este periodo comienza a adquirirse muy lentamente desde temprana edad y consta de varios estadios, que se inician, en primera instancia, con la etapa logográfica, para pasar a continuación a una etapa de lectura y de escritura alfabética, y alcanzar, finalmente, la etapa ortográfica, en la cual los niños afianzar el proceso lector. La lecto escritura es la habilidad que nos permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente y accesible. Pero para llegar a este punto hay que realizar una serie de actuaciones tanto por parte de los alumnos como de la escuela y la familia. Hurtado (2013).

En este proyecto se tendrá en cuenta la adquisición y desarrollo del proceso lector en los niños de primero de educación Primaria, de la I. E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ en 2017, quienes muestran muchas debilidades en su proceso lector, lo cual no les permite acceder a los procesos de comprensión y análisis de los contenidos.

La I. E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ, está ubicada en el barrio Chiquinquirá, sector suroriental de la ciudad de Cartagena de Indias, en el Departamento de Bolívar, Colombia. Esta zona tiene un alto índice de violencia, pandillas e inseguridad. Los niveles de escolaridad de esta comunidad son bajos. La pobreza, el desempleo y el alto porcentaje de hogares disfuncionales hacen parte de la problemática que reflejan los estudiantes en el aula. Entre las razones que influyen significativamente el buen o mal desarrollo del proceso lector de nuestros estudiantes, tenemos:

- La falta de ayuda de los adultos.
- Los malos hábitos de estudio.
- El mal ejemplo de los referentes en casa.
- Falta de estímulos y pocos recursos económicos
- Problemas de alimentación o desnutrición.
- El ambiente del entorno, etc.

Rodríguez (2014) enuncia que “una influencia directa de los procesos culturales familiares en el rendimiento escolar se produce a través del lenguaje, que constituye el vehículo de comunicación más frecuente en el hogar”. No obstante, el lenguaje no es solamente un instrumento de comunicación; también expresa la mayor o menor elaboración de los procesos del pensamiento y el nivel intelectual de la persona, y está influido por procesos culturales de un medio social determinado.

Según la UNESCO (1997) en una investigación realizada en Suramérica, con excepción de Cuba, el nivel de logro de la región en lenguaje es considerablemente bajo. La mayoría de

estudiantes realizan una comprensión fragmentaria de los textos que leen, reconocen las palabras de un texto, pero no consiguen determinar por qué se dice lo que se dice o para qué. Es decir, a los niños se les enseña a traducir las palabras escritas al lenguaje oral, pero sin entender ni interpretar el significado de lo que leen. Se aprende a leer un texto en voz alta o a pronunciarlo, pero no a aprender leyendo.

El Universal (2015) publicó los resultados de la prueba saber 2014 y dice que los balances y resultados de las pruebas de Estado revelaron la pobreza, en cuanto calidad, de la educación escolar distrital y departamental. El informe Cartagena Cómo Vamos, presentado en agosto pasado, registró cifras alarmantes en cuanto a cobertura, deserción y calidad educativa. En primera instancia, en 2013 más de catorce mil niños, entre los 5 y 16 años, no se matricularon en ninguna institución educativa de la ciudad, superando la cifra de 2012 que fue de trece mil niños.

Esto nos aboca a buscar alternativas que se identifiquen más con los estudiantes y donde ellos sientan que se divierten a la vez que participan de manera directa en la adquisición de conocimientos.

Es por ello por lo que, frente a la problemática esbozada, esta investigación propone utilizar la lúdica como estrategia de mejoramiento del proceso lector de los estudiantes de primero de Básica Primaria de la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez en 2017, respondiendo la pregunta ¿Cómo mejorar el proceso lector en los estudiantes de primero de Básica Primaria en la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez, a través de la lúdica?

El objetivo de este proyecto es establecer las destrezas y habilidades de cada estudiante, así como sus debilidades, para crear un sistema elaborado de actividades lúdicas que los lleve a alcanzar sus logros educativos y rescatar en ellos el interés por la lecto-escritura.

- Examinar a través de instrumentos de observación participante los avances de los estudiantes.
- Interpretar la información obtenida.
- Identificar las actividades lúdicas acorde con los resultados obtenidos.

El primero de Básica Primaria de la I.E. Fulgencio Lequerica Vélez en 2017, tiene una población de 61 estudiantes, en un rango de edades que van desde los 6 a 8, divididos en dos salones, el 1° 01 y el 1° 02. Estos estudiantes presentan dificultades en la obtención de logros en el proceso lector, ya que algunos todavía tienen dificultades en la identificación de los fonemas y en combinación de vocales y consonantes.

Lo que siempre se espera es que el resultado de los niños sea igual o mayor que su esfuerzo, y que con el tiempo adquieran responsabilidades en lo relacionado a las tareas escolares. También se espera que este proceso se dé de manera natural. Por lo tanto, es pertinente considerar que las actividades lúdicas llevadas al aula se conviertan en herramientas estratégicas que produzcan en los estudiantes aprendizajes con sentido, en ambientes agradables, de manera atractiva y natural. Esto conlleva a niños felices, con disposición a trabajar en el aula, curiosos y creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y mejoran la convivencia.

Capítulo 2

Marco teórico

La presente investigación se desarrolla en la I.E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ, ubicada en el barrio Chiquinquirá, zona suroriental de Cartagena de Indias, departamento de bolívar. Esta institución fue creada por el Decreto No. 358 de abril de 1977, como una necesidad de ubicar a los hijos de las familias del sector tugurial de Chambacú, los cuales habían sido trasladados al barrio de Chiquinquirá en el año 1976. Inició actividades académicas con los grados 1° y 2° de Básica Primaria.

En el año 1978 llegan a la escuela los maestros de la escuela María Inmaculada, la cual había sido cerrada por venta del local, y se completa la Básica Primaria. En sus cuarenta (40) años la institución ha crecido tanto en su estructura física como en sus diferentes procesos. En el año 2000 el proceso educativo integra los niveles de preescolar, básica primaria y secundaria. En el 2002 la institución gradúa la primera promoción de bachilleres. (Ver anexo No. 1).

Revisando en los bancos de proyectos de diferentes universidades, que se encuentran publicados en la web, se encontraron los siguientes trabajos relacionados con el tema de la lúdica.

Mena Rodríguez, Fanny Elena; Salgado Muñoz, Andrea Patricia y Tamayo Marín, Paula Andrea, de la Universidad Tecnológica de Pereira, en el proyecto de grado: “Estrategia pedagógica basada en la lúdica y la psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y ciencias naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDAH de preescolar y básica primaria de la

Institución Educativa Ciudadela Cuba”, plantean aplicar la estrategia basada en la lúdica y psicomotricidad como un instrumento al cual el maestro puede recurrir para optimizar los procesos en los niños con TDAH. El empleo de su cuerpo y captar su atención canalizando toda su energía. Por consiguiente, se plantean 20 talleres enfocados en las áreas de castellano y ciencias naturales que pretenden crear un ambiente motivante que proporcione al niño con TDAH un mundo lleno de emociones, las cuales no son sólo impulsos, sino que a través de la liberación de las endorfinas se logra también que el niño interiorice el aprendizaje; estas tiene una estrecha relación con el mundo de la lúdica y la psicomotricidad, pues, a través de muchas actividades como la escritura, el arte, el origami, el descanso, la estética, el baile, el juego, la narración de historias, entre otras. Pretenden no solo trabajar el área académica sino generar distensión, interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad.

Ceferino Góngora, Luis y Cú Balán, Guadalupe, en su investigación “Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior” se centran en los errores cometidos por el alumno “al resolver problemas matemáticos” en el proceso de enseñanza-aprendizaje y está encaminada al diagnóstico, análisis y realizar estrategias que permitan corregirlos en alumnos que cursan el primer grado de la escuela Preparatoria “Oxkutzcab”, perteneciente al municipio de Oxkutzcab (región rural e indígena) del estado de Yucatán, México. La investigación fue tipo de estudio explicativo, diseño cuasi-experimental con pre-prueba/post-prueba y grupos intactos (un grupo de control y uno experimental). La investigación se centró en las asignaturas de Matemáticas y Algebra de los grupos de control y experimental, se elaboró el material oportuno a cada contenido programático, para su presentación al grupo de tratamiento se emplearon juegos relacionados a los

contenidos, un retroproyector para hacer las aclaraciones pertinentes sobre cada tema tratado y como apoyo el pizarrón para desarrollar ejemplos o para despejar dudas relacionados con el tema para su mejor comprensión. Al término del tratamiento, se le aplicó la post prueba. El grupo de control obtuvo mejoría en su aprovechamiento y disminución de errores algebraicos de 34.52 y el grupo experimental de 41.16. En este sentido se observó que por medio de las estrategias didácticas lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje se disminuyen los errores algebraicos, que cometen los alumnos del primer grado de nivel medio superior de la muestra analizada.

Ballesteros, Olga Patricia en la investigación “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”, de la Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias, propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. El progreso en el nivel de comprensión de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas y nivel explicativo, propuesta elaborada por Blanco y Prieto obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

Marín González, Yeraldín; Montes de la Barrera, José Orlando; Hernández Riaño, Helman Enrique & López Pereira, Jorge Mario en el estudio “Validación de la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción tradicional y del método de producción de la teoría de restricciones (TOC) para el manejo de los entornos multitarea”, tienen como propósito diseñar e implementar una lúdica o simulación de un sistema de producción multiproyecto con el método de producción tradicional y el método de producción de la teoría de restricciones (TOC), aplicado al programa de ingeniería industrial de la Universidad de Córdoba, y determinar el efecto de las herramientas lúdicas en el rendimiento académico de los alumnos sobre la temática ya mencionada. Para ello se empleó un cuasi experimento con pre prueba, post prueba y grupo de control. La conclusión más relevante es el efecto positivo de la lúdica en el rendimiento académico, ya que este fue superior en el grupo experimental que en el de control.

Silva, Giselle en su investigación “El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia”, desarrollada en 2004 con el Grupo de análisis para el Desarrollo, en Lima Perú, se ocupa del tema de la equidad educativa para el nivel inicial desde una perspectiva cualitativa. Es decir, nos centramos en el análisis de los factores que permiten que las oportunidades de aprendizaje y desarrollo infantil para la educación preescolar se democraticen. No colocamos nuestra atención en el aumento de la cobertura o la disponibilidad de recursos materiales, sino en la búsqueda de modelos pedagógicos que aseguren el acceso de la gran mayoría de los niños a una educación de alta calidad curricular. En ese sentido la equidad y la calidad educativa se asumen como elementos indivisibles, y el tema de los procesos educativos es el eje del debate.

Frente a los sustentos legales se encuentra la Constitución Política de Colombia 1991, en sus artículos 67 – 68 – 69 – 70 que hacen referencia al proceso educativo.

Ley General de Educación o Decreto 115 de 1994 señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

Decreto 1860 de agosto 3 de 1994 por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. El presidente de la República de Colombia, en uso de las facultades que le otorga el numeral 11 del artículo 189 de la Constitución Política y la ley, DECRETA: Artículo 1º Ámbito y naturaleza. Las normas reglamentarias contenidas en el presente Decreto se aplican al servicio público de educación formal que presten los establecimientos educativos del Estado, los privados, los de carácter comunitario, solidario, cooperativo o sin ánimo de lucro. Su interpretación debe favorecer la calidad, continuidad y universalidad del servicio público de la educación, así como el mejor desarrollo del proceso de formación de los educandos. La interpretación de estas normas deberá además tener en cuenta que

el educando es el centro del proceso educativo y que el objeto del servicio es lograr el cumplimiento de los fines de la educación, definidos en la Ley 115 de 1994. Las disposiciones del presente Decreto constituyen lineamientos generales para el Ministerio de Educación Nacional y las entidades territoriales, con el objeto de orientar el ejercicio de las respectivas competencias, y para los establecimientos educativos en el ejercicio de la autonomía escolar. CAPITULO I DE LA PRESTACION DEL SERVICIO EDUCATIVO Artículo 2º Responsables de la educación de los menores. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación obligatoria de acuerdo con lo definido en la Constitución y la ley. La Nación y las entidades territoriales cumplirán esta obligación en los términos previstos en las Leyes 60 de 1993 y 115 de 1994 y en el presente Decreto. Los padres o quienes ejerzan la patria potestad sobre el menor, lo harán bajo la vigilancia e intervención directa de las autoridades competentes.

Resolución 01600 del 8 de marzo de 1994. Por lo cual se establece el proyecto de educación para la democracia en todos los niveles de la educación formal.

Resolución 02151 del 29 de marzo de 1994. Por la cual se establecen criterios generales para la evaluación del rendimiento escolar teniendo en cuenta la ley 115 de 1994.

El proceso educativo tiene tres actores principales: el alumno o estudiante, como se le llamará en el desarrollo de este proyecto, la escuela y la familia. Además, se abordará la lúdica como estrategia didáctica para mejorar el alcance de los logros en el proceso lector de los estudiantes de primer grado en la I. E. FULGENCIO LEUERICA VELEZ.

El estudiante es el elemento primordial del proceso educativo y sobre el que recae el trabajo de la escuela y la familia. La palabra estudiante se refiere al alumno o alumna dentro del ámbito académico. Es el sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar, percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los estudiantes es aprehender siempre cosas nuevas. El que estudia ejecuta tanto la lectura como la práctica del asunto o tema sobre el que está aprendiendo.

La escuela es el sitio donde se desarrolla el proceso educativo. Es toda institución destinada a la enseñanza, en especial la primaria. En ella convergen los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje. En la actualidad se considera como la forma de vida de comunidad ya que en ella se transmiten los aprendizajes y valores que se consideran necesarios y que llevan a los estudiantes a mejorar sus capacidades en beneficio tanto de la sociedad como de ellos mismos. Por ello la escuela se considera un órgano dependiente de la sociedad en la que se inserta.

La familia se puede definir como la célula, o grupo primario de la sociedad constituido por todas aquellas personas con las cuales se comparten objetivos de vida, así como algún parentesco (madre, padre, abuelos, hermanas y hermanos, tías y tíos, primas y primos). También ha sido considerado el espacio que permite en forma integral, a cada individuo, el convivir, crecer y compartir con otras personas, los valores, normas, creencias, tradiciones, comportamientos, conocimientos, experiencias y afectos que resultan indispensables para su pleno desarrollo en la sociedad. Desde su origen, la familia tiene varias funciones que podríamos llamar universales,

tales como: reproducción, protección, la posibilidad de socializar, control social, determinación del estatus para el niño y canalización de afectos, entre otras.

Se considera a la familia como pilar de mucha importancia en el proceso educativo ya que la educación es tarea primordial de la familia, aunque compartida de una manera significativa con la escuela y con el entorno. Los primeros responsables de la educación de los niños son los padres, la familia es el primer contexto donde el niño se pone en contacto con el mundo, que le va transmitiendo sus hábitos y costumbres. Es en este medio donde el niño realiza los aprendizajes sociales básicos que le ayudarán en su relación consigo mismo y con los otros. Poco a poco irá conociendo normas, pautas de actuación y comportamiento humano. Paule (2013).

La didáctica es la rama de la pedagogía encargada de los métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, de manera que los conocimientos se adquieran de manera eficaz. También se puede definir como la disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje para abordar, analizar y diseñar esquemas y planes. Asimismo, sienta los principios de la educación y sirve a los maestros a la hora de seleccionar y desarrollar los contenidos ya que tiene como propósito ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. Se llama acto didáctico al proceso que involucra al que enseña, el que aprende y el contexto de aprendizaje.

Posada (2014) En las actuales innovaciones globales, graduales y continuas a que nos vemos expuestos a nivel cultural, tecnológico y económico, la educación resulta afectada por ellas y enfrenta el desafío de estar a la altura de los acontecimientos a que estos la enfrentan. La didáctica

entra a jugar un papel clave aquí, pues ayuda a gestar sujetos activos, resolutivos, generadores de transformación, que hagan del aprendizaje una actividad vital de evolución.

La disciplina didáctica adquiere su validez práctica, dado que acompaña y promueve el descubrimiento y encuentro del conocimiento, que se presenta a lo largo de la vida del ser humano, el cual se desarrolla en permanente interacción con el medio y necesariamente con otros seres humanos, acción que es convertida por la educación en integración social. Para lo cual es imprescindible la ejecución de propuestas didácticas como la lúdica, para mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La lúdica procede de ludus, que significa juego o acción que produce diversión, placer y alegría. Pertenece a la lúdica toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, la narrativa, la poesía entre otros Díaz (2015).

La lúdica y el juego son términos sinónimos, sin embargo, la lúdica no acaba en el juego. abarca la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento Pérez (2012).

De igual modo, Vahos (1980), folclorólogo colombiano, ya fallecido, planteó que *“El adulto de hoy es resultado del medio lúdico en que se crió”* Desde la perspectiva del maestro Oscar Vahos, se denomina lúdica a la conjunción de hechos, actividades, artefactos, actitudes y pulsiones innatas que producen gusto y divierten, que crean estados de bienestar psicosomático, que causan

el sentimiento de felicidad, las acciones creativas, y la disposición corporal y anímica a la acción. La lúdica es entonces todo lo que las personas hacemos con gusto y por voluntad propias, y que favorece el desarrollo humano.

Esta definición implica que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos Romero (2009).

Para Motta (citado por Lorena Romero 2009) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con el otro.

En opinión de Waichman (citado por Lorena Romero 2009) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Leer es un proceso complicado que comprende una etapa sensorial en donde intervienen fundamentalmente los ojos y una etapa intelectual en la cual se elabora el significado de los símbolos impresos, en efecto, cuando el lector aborda un texto determinado debe dirigirse a él, no solo para percibir los signos y unidades sintácticas conocidos como frases, oraciones, etc. sino sobre todo procurando comprender el significado de lo escrito, es decir tratando de interiorizar en lo que el autor ha querido y logrado expresar. No olvidemos que la comprensión es lo primero y más esencial de nuestros pasos cuando leemos Gómez (1977).

En este proceso se construyen significados a partir de la relación lector, texto, contexto. Por lo tanto, el significado no está en el texto, tampoco en el contexto ni en el lector, sino en la interacción de estos tres factores, que son los que determinan la comprensión. Cada lector comprende un texto de acuerdo con su realidad interior, a su experiencia, a su nivel de desarrollo cognitivo y a su situación emocional. Pero esto no significa que no se puedan lograr niveles cada vez mayores de objetividad sobre un texto. La relatividad de la comprensión alude a que distintos lectores comprenden de forma diferente el mismo texto, lo cual se explica por la singularidad de los sujetos. "Se trata de un proceso esencialmente dinámico que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto" Hurtado (2013).

Capítulo 3

Marco Metodológico

La investigación cualitativa es el tipo de investigación usada principalmente en las ciencias sociales. Se consideran técnicas cualitativas todas aquellas distintas de la encuesta y el experimento. Entre los que destacan las técnicas de observación. La investigación cualitativa recoge los discursos completos de los sujetos, para proceder luego a su interpretación. Analizando las relaciones de significado que se producen en determinada cultura o ideología.

La investigación cualitativa no pretende generalizar los resultados a través de técnicas estadísticas de muestreo. Enfrenta sus problemas de validez externa a través de diversas estrategias, entre ellas las más comunes la permanencia prolongada en el campo (en antropología), "triangular" los resultados con los datos cuantitativos o la adopción del criterio de representatividad estructural: incluir en la muestra a miembros de los principales elementos de la estructura social en torno al fenómeno de estudio. Además, es multimetódica en el enfoque interpretativo, naturalista hacia su objeto de estudio. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados para las personas implicadas. Es aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. En la investigación cualitativa, el investigador no descubre, sino construye el conocimiento.

Un estudio descriptivo es un tipo de metodología a aplicar para deducir un bien o circunstancia que se esté presentando; se aplica describiendo todas sus dimensiones, en este caso se describe el órgano u objeto a estudiar. Los estudios descriptivos se centran en recolectar datos que describan la situación tal y como es.

Línea de investigación facultad Ciencias de la educación: Pedagogía, didácticas e infancias. **Sub eje:** Didáctica

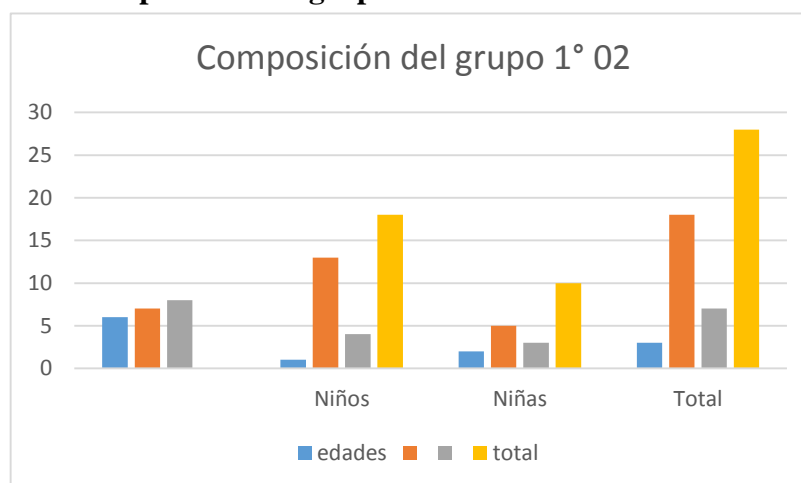
Población: La población estará constituida por sesenta y seis (61) estudiantes de 1° (01 y 02) de Básica Primaria de la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez en el año 2017.

Muestra: La muestra la conforman todos los veinte y ocho (28) estudiantes del grado primero 02 de Básica Primaria de la I. E. Fulgencio Lequerica Vélez en el año 2017, cuyas edades comprenden el rango de 6 a 8 años. de los cuales dieciocho (18) son niños y diez (10) son niñas.

Tabla No. 1 Composición del grupo de 1° 02 Básica Primaria

	I.E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ			
	Estudiantes de 1° 02 básica primaria			
Genero	edades			total
	6	7	8	
Niños	1	13	4	18
Niñas	2	5	3	10
Total	3	18	7	28

Fuente: Registro escolar

Grafico No.1 Composición del grupo 1 02

Fuente: Autoras

La técnica principal es la observación participante sobre los avances, concentrando la atención al sujeto mismo y a los cambios de la realidad estudiada en éste, por medio de dinámicas que generen un cambio real y específico de la actitud frente a ciertas situaciones, tales como:

- ❖ La concepción de logros de sí mismo
- ❖ La interpretación de temas estudiados
- ❖ Razonamiento de situaciones en público

La observación participante o participativa ha sido por muchos años una constante en estudios antropológicos como sociológicos. En el campo educativo se ha visto un crecimiento en el número de estudios que incluyen la observación participante como una forma de recoger información.

Marchal & Rosman (citado por Kawulich 2006) definen la observación como la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido

para ser estudiado. Esta faculta al investigador a describir situaciones existentes usando los cinco sentidos. De esta manera se aprende acerca de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. Se espera que el observador se convierta en parte del grupo estudiado, al punto de que los miembros incluyan al observador en la actividad y se vuelvan hacia él en busca de información acerca de cómo está operando el grupo.

Para tal efecto se diseñó un instrumento de observación para establecer el estado real del proceso lector de los estudiantes antes del desarrollo del presente proyecto (ver anexo No. 2).

Fuente: Lic. Elena Durán & Sara Martínez.

Tabla No. 3 Recursos

RECURSOS	RECURSOS/JUSTIFICACIÓN			CANT #	FUNCIÓN	DURACIÓN EN MESES	RESPON SABLES
	HUMANOS	Observador participante	Técnica usada para la recolección de información en el sector que permita evaluar la situación inicial de la problemática.	2	Realizar la observación directa y determinar el diagnóstico situacional. Recolección de datos a través del instrumento y digitar los resultados obtenidos.	Diagnostico 2 mes.	Elena Durán
		Auxiliar juegos				Digitalización de la información: 12 Días.	Sara Martínez
	TÉCNICOS	Herramientas ofimáticas: Word y Excel	Usadas para la generación de los instrumentos, procesamiento y análisis estadístico.	1	N/A	Elaboración instrumentos Revisión y correcciones 8 días	
	INSUMOS & MATERIALES	Hojas	Impresión Física	400	N/A	N/A	
		Lapiceros	Aplicación	2		N/A	
	LOGÍSTICOS	Computadores	Elaboración de instrumentos	1	N/A	20 días	
		Cámara Fotográfica	Toma de evidencias	1		Desarrollo del Proyecto 5 meses	

Fuente. Lic. Elena Durán & Sara Martínez.

La Ranita



Fuente: Niños de primero I.E. Fulgencio Lequerica Vélez

Objetivo: Enseñar bajo la didáctica del juego las consonantes acompañadas por una primera vocal.

Descripción: Enseñar la dinámica de la actividad y acompañarla con la canción propia del juego, Permitiendo así, retener visualmente el mayor número de consonantes y establecer el orden alfabético de estas.

Esta ranita que tengo aquí (niño) que salta, que salta y se queda aquí...

En el centro del aula se pondrán varios círculos con consonantes ocultas debajo de ellas. Las ranas, en este caso los niños, deberán ir realizando saltos de círculo en círculo hasta el final de la canción. Pero con la libertad de moverse en cualquier dirección. Cuando la rana llegue al final tendrá que pronunciar la consonante, su sonido y su acompañante.

Indicador de Evaluación

1. El estudiante lograra crear de un aprendizaje conocido algo más significativo.
2. Percibe y genera la secuencia lógica del juego.
3. Establece el orden correcto del abecedario y somete el aprendizaje a críticas propias de su entendimiento.
4. Realizara las actividades con entusiasmo y mucho interés.
5. Será capaz de evaluarse a sí mismo y a sus demás compañeros.

El ABC



Fuente: Docente y estudiantes de 1° 02

Objetivo: Utilizar la música y el canto como medios de aprendizaje que posibiliten que el niño comprenda como la posición de una vocal produce distintos sonidos dependiendo del lugar donde esta se encuentre.

Descripción: Canción del abecedario, refuerzo de la primera actividad y complemento del aprendizaje de las consonantes acompañadas con las distintas vocales.

Los profesores inician entonando la canción compuesta por varias coplas, buscando que los estudiantes logren mecanizar las coplas y enseñar los sonidos de estas de tal forma que sea divertida y dinámica. Los estudiantes repiten lo que dicen los profesores e imitan el ritmo propuestos por los profesores.

La canción se detalla a continuación:

Para enseñar a leer

Cosa esta muy fácil es (bis)

Pues se enseñan las vocales

Al derecho y al revés (bis)

(Coro)

Hay que leer, hay que aprender

Las vocales a mover (bis).

A veces digo mamá

Y luego digo am am (bis)

A veces digo papá

Y luego digo ap ap

El sonido de las letras es cosa muy especial (bis)

A la “F” digo “Fff” y a la “S” digo “Sss” (...)

Dinámica

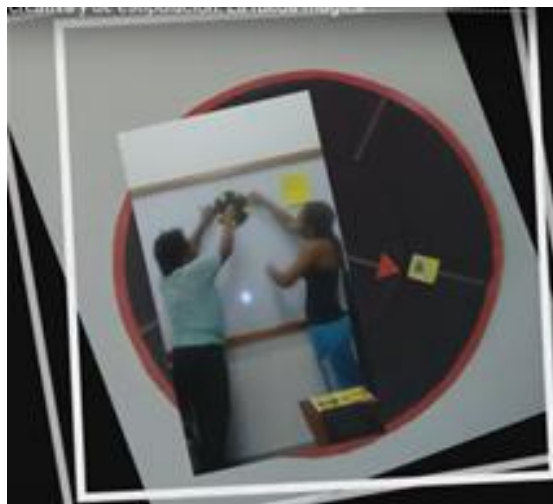
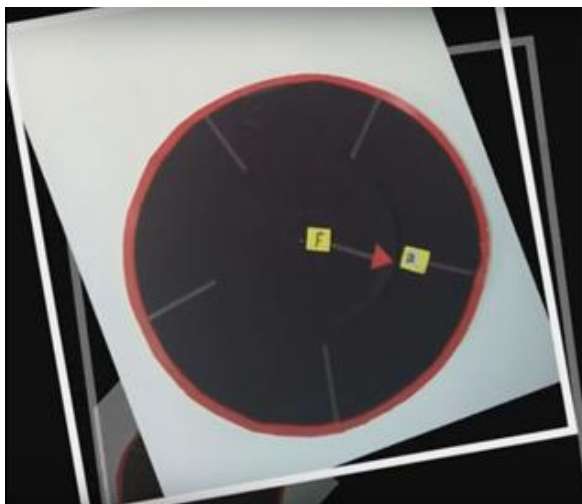
En un círculo se les reparte una vocal cualquiera y una consonante cualquiera, mientras se aprenden las primeras dos estrofas. Se da la instrucción del fragmento del coro (hay que leer, hay que aprender las vocales a mover) los niños podrán pasear alrededor de sus compañeros amarrándose en forma de gancho, brazo con brazo. Dando vueltas con sus compañeros y cantando al ritmo de la copla.

Al momento de mencionar el fragmento de la copla (a veces digo mamá) se hace una pausa tipo estatua para que el niño tenga tiempo de revisar su letra y mire a su alrededor la pareja con la cual puede formar esa palabra. Este juego se iniciará con la mitad del salón en especial con quienes ya tengan el conocimiento previo aprendido, será acompañada también de un trabajo diario para estudiar en casa la letra que el niño haya recibido en el día, para aprender sonido y posibles acompañantes.

Indicador de evaluación

- El estudiante reconoce sonidos diversos según el lugar de las vocales en las sílabas.
- Expresa a través de ritmos y entonaciones las diversas combinaciones estudiadas.

Lectura Rápida (Flash)



Objetivo: Enseñar a los niños que cada vez que se agregan sílabas de más de dos letras se crea un nuevo fonema y que su pronunciación dependerá del número de letras que lo acompañan.

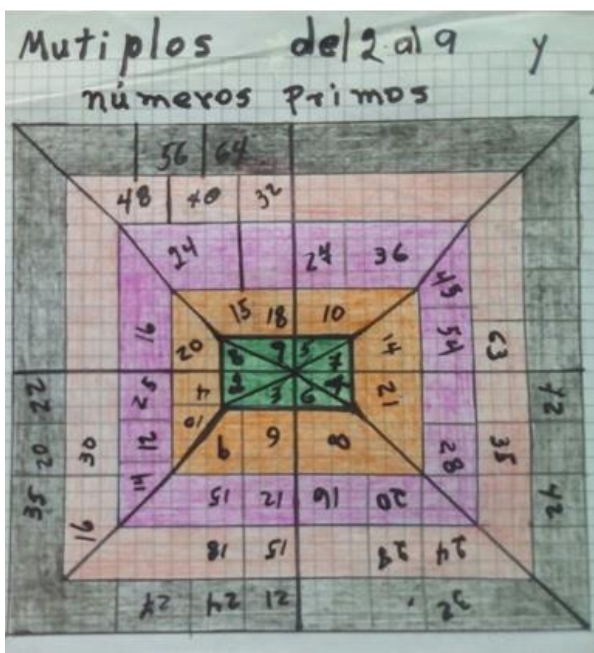
Descripción: Se enseñarán las consonantes con la vocal acompañante y se agregará una tercera letra para el aprendizaje de sonidos tríltero. Reforzando a la vez el sonido de cada consonante y la modulación en cada caso. Esta actividad se iniciará enlazada con otra asignatura como lo es artes. Cada estudiante podrá fabricar su propio flash didáctico y luego utilizar para las clases de lectura. Teniendo cada estudiante su flash armado se pedirá por día la letra que practico en casa con la dinámica anterior (copla) y se evaluará con micrófono el armado de su letra con otras posibles consonantes o vocales, día por día el estudiante avanzará en su aprendizaje y se verá reflejado en su lectura.

Indicador de evaluación

1. El estudiante lograra pasar de un aprendizaje conocido a algo más significativo.

2. Percibe y genera la secuencia lógica del juego.
3. Establece el orden correcto del abecedario y somete el aprendizaje a críticas propias de su entendimiento.
4. Realizara las actividades con entusiasmo y mucho interés.
5. Será capaz de evaluarse a sí mismo y a sus demás compañeros.

Peregrina Matemática



Fuente: Lic. Elena Durán e imagen de la web

Objetivo: Mecanizar de manera lúdica los múltiplos y los números primos, aprendiendo a su vez las tablas de multiplicar.

Descripción: Se realizará esta actividad con la base del juego de la peregrina. Modificándolo en su estructura, siendo este de forma cuadrada y el orden de llegada y salida dependerá del lanzamiento de la piedra, que da inicio a este desafío. El niño en turno lanzara al centro del cuadro que se ha preparado para el desarrollo de esta actividad y dependiendo del número en donde este caiga. El niño deberá saltar sobre sus múltiplos contando, ejemplo: si es dos (4, 6 ,8 ,10 ,12...) practicando y aprendiendo así tanto el concepto de múltiplos como el de tablas de multiplicar.

Reglas básicas del juego

1. El niño tiene derecho a mantenerse en el juego mientras que salte sobre las cifras que correspondan a los múltiplos del número en el cual cayo su piedra.
2. Debe saltar en forma ascendente y continua hasta llegar al número mayor, ubicado en la línea de salida.
3. Si el niño se equivoca en el orden o en el múltiplo deberá salir del juego, esperar un nuevo turno y reiniciar el juego.
4. Cuando el salto corresponda a una figura geométrica triangular saltara sobre un solo pie y si es un rectángulo lo hará con los dos pies.
5. Cualquier error se penalizará con la salida y reinicio del juego, el ganador será aquel que complete el paso por los múltiplos de todos los números.

Indicadores de evaluación

1. Los estudiantes participarán siguiendo las indicaciones.

2. Reconocerán la lógica de los números primos y repetirán las tablas aprendidas de forma oral.

4.5 El Diario (Pausa Lectora y construcción de texto)



Fuente: Docente y estudiantes de 1° 02 I.E. Fulgencio Lequerica Vélez

Dinámica de relajación y reeducación auditiva. Aplicada para mecanizar y reforzar las actividades implementadas con anterioridad.

Objetivo: Reeducar al niño en su comportamiento dentro del aula en los momentos de trabajos de lectura y comprensión lectora, Estableciendo un momento o pausa lectora en medio de la clase.

Descripción: La actividad tendrá una duración de 30 minutos. Sentados cada niño tendrá una ubicación exacta en el aula de clases, 10 minutos de escucha y 20 de escritura en un diario personal (se convertirá el cuaderno de borrador en diario), donde el niño escribirá o dibujará la

idea o tema principal de la lectura. Se hará revisión de cada cuaderno para detectar las principales fallas y se dejarán actividades extras para la casa.

Indicadores de evaluación:

1. Los niños permanecen atentos durante la lectura.
2. Expresan a través de palabras o dibujos la idea captada.
3. Realiza la actividad con entusiasmo e interés.
4. Son capaces de evaluarse a si mismos y a sus compañeros.

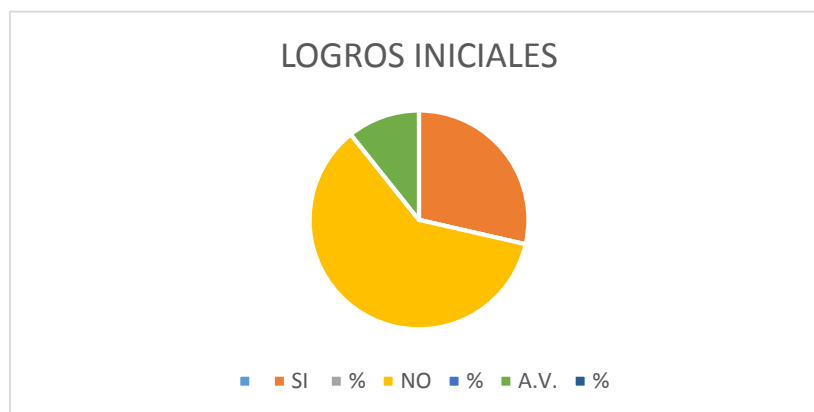
Evaluación

La tabla No. 4 recoge los resultados de la observación inicial, la cual muestra el estado del proceso lector de los estudiantes al inicio del curso. Esto facilitó el diseño de estrategias lúdicas que coadyuvaran al mejoramiento del mismo.

Tabla No. 4 Obtención de logros en observación inicial

I.E. FULGENCIO LEQUIERICA VELEZ							
1° 02 básica primaria							
		SI	%	NO	%	A.V.	%
L O G R O S	1. Reconozco los diferentes fonemas del alfabeto.	8	28.5	17	60.7	3	10.8
	2. Relaciono el grafema con su fonema	7	25	19	67.8	2	7.2
	3. Comprendo la información contenida en frases cortas	5	17.8	21	75	2	7.2
	4. Interpreto diversos textos	6	21.4	18	64.3	4	14.3

Fuente: ficha de observación.

Grafico No. 2 obtención de logros iniciales.**Fuente Tabla No. 4**

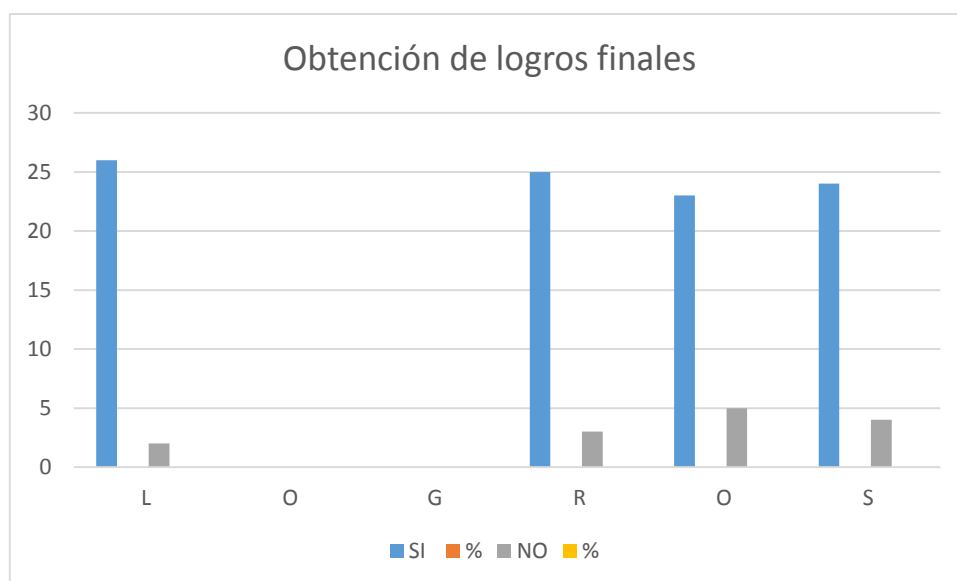
El avance fue notorio en el tercer mes de haber iniciado y se manifiesta en la lectura de textos simples y establece la dirección positiva de las actividades creadas, en la medida que se avanzaba en la aplicación progresiva de estas, según se muestra en la tabla No. 3

Tabla No. 5 Obtención de logros finales

I.E. FULGENCIO LEQUIERICA VELEZ					
1° 02 básica primaria					
		SI	%	NO	%
L O G R O S	1. Reconozco los diferentes fonemas del alfabeto.	26	92.8	2	7.2
	2. Relaciono el grafema con su fonema	25	89.3	3	10.7
	3. Comprendo la información contenida en frases cortas	23	82.1	5	17.9
	4. Interpreto diversos textos	24	85.7	4	14.3

Fuente: ficha de observación.

Grafico No. 3. Obtención de logros finales.



Fuente: Tabla No. 5

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

El proceso educativo tiene tres actores principales: el alumno o estudiante, la escuela y la familia. El estudiante es el elemento primordial y sobre el que recae el trabajo de la escuela y la familia. Es el sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar, percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los estudiantes es aprehender siempre cosas nuevas. El que estudia ejecuta tanto la lectura como la práctica del asunto o tema sobre el que está aprendiendo.

La escuela es el sitio donde se desarrolla el proceso educativo. En ella convergen los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje. En la actualidad se considera como la forma de vida de comunidad ya que en ella se transmiten los aprendizajes y valores que se consideran necesarios y que llevan a los estudiantes a mejorar sus capacidades en beneficio tanto de la sociedad como de ellos mismos.

La familia es el grupo primario de la sociedad constituido por todas aquellas personas con las cuales se comparten objetivos de vida, así como algún parentesco (madre, padre, abuelos, hermanas y hermanos, tías y tíos, primas y primos). También ha sido considerado el espacio que permite en forma integral, a cada individuo, el convivir, crecer y compartir con otras personas, los valores, normas, creencias, tradiciones, comportamientos, conocimientos, experiencias y afectos que resultan indispensables para su pleno desarrollo en la sociedad. Se considera a la familia como pilar de mucha importancia en el proceso educativo ya que la educación es tarea primordial de la

familia, aunque compartida de una manera significativa con la escuela y con el entorno. Los primeros responsables de la educación de los niños son los padres, la familia es el primer contexto donde el niño se pone en contacto con el mundo, que le va transmitiendo sus hábitos y costumbres. Es en este medio donde el niño realiza los aprendizajes sociales básicos que le ayudarán en su relación consigo mismo y con los otros.

Aprender a leer es lo más importante que provee la escuela, ya que la lectura es un instrumento fundamental de instrucción en tanto ayuda a desarrollar las capacidades cognitivas y, en parte, el pensamiento. Efectivamente, este aprendizaje inicial es esencial en tanto que cimienta la adquisición de conocimiento.

La lúdica como herramienta didáctica, ayuda al docente en su quehacer y a eludir los fracasos, la deserción estudiantil, los abismos generacionales, así como, las diferencias que generan a nivel práctico los encuentros. Es por ello, que la lúdica debe estar inscrita en la realidad sociocultural de los sujetos de aprendizaje, con una responsabilidad conjunta de generar conocimiento nuevo.

Este trabajo es una invitación abierta para la puesta en escena de diferentes dinámicas que permitan desarrollar en los niños habilidades lecto-escriturales que les permita acceder a las asignaturas básicas del curso, utilizando estrategias metodológicas basadas en la lúdica.

Kawulich, Barbara B. (2006). La observación participante como método de recolección de datos [82 párrafos]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* [On-line Journal], 6(2), Art. 43, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0502430> Recuperado de: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998>.

Marín González, Yeraldín et al. 2010 Validación de la Lúdica como Herramienta Metodológica Complementaria en la Enseñanza del método de Producción Tradicional y el Método de Producción de la teoría de Restricciones(TOC) para el manejo de los entornos multitareas. Recuperado de: <https://www.google.com.co/search?q=□+Marín+Gonzalez%2C+Yeraldín+et+al.+Validación+de+la+Lúdica+como+Herramienta+Metodológica>

Martínez Giménez, Rita María. La lectura en Educación Primaria: una aproximación. 2015. Universidad de Jaén, España. Recuperado de: http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1432/1/TFG_MartinezGimenez%2CRitaMaria.pdf

Mena Rodríguez, Fanny Elena et al. otros. Estrategia pedagógica basada en la lúdica y la Psicomotricidad aplicada en las áreas de Castellano y Ciencias Naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDAH de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Ciudadela Cuba. U. Tecnológica de Pereira. 2008

Paule Núñez, Verónica. Familia y Escuela. 2013. Revista Digital El recreo. Recuperado de: <https://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com.co/2013/04/que-papel-juega-la-familia-en-el.html>

Pérez Aterhotúa, Rosa Elena. 2012. La dimensión Lúdica en la vida del ser humano. Medellín. Recuperado de: <http://rossyludica.blogspot.com.co/2012/05/dimension-ludica-en-la-vida-del-ser.html>

Posada González, Regis. 2014. La lúdica como estrategia didáctica. U. Nacional. Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Rodríguez Mata, Estefanía. La influencia de los factores familiares en el rendimiento académico. 2014. Recuperado de:
<https://www.google.com.co/search?q=Una+influencia+directa+de+los+procesos+culturales+familiares+en+el+rendimiento+escolar>

Romero, Lorena. 2009. La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica en la Educación Inicial. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

Silva, Giselle. 2004. El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en a Educación Inicial: entornos lúdicos y Oportunidades de Juego en el CEI y la Familia. Lima Perú.

UNESCO 1997 Estudio comparativo de lenguaje y matemáticas. Recuperado de:
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609/article-71976.html>

Vahos Jiménez, Oscar. juguemos: Cultura para la paz. 1998. Recuperado de
<http://canchimalos.co/somos-canchimalos-40-anos-opcion-de-vida-en-el-arte/prueba-2/>

Anexos

Anexo No. 1: Fachada de la I.E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ	49
Anexo No. 2: Formato para observación	50

Anexo No. 1: Fachada I. E. FULGENCIOLEQUERICA VELEZ

Fuente: Lic. Elena Durán



Anexo No. 2: Instrumento de observación

Fundación Universitaria Los Libertadores
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Instrumento de Observación Participante

1. **Nombre y apellidos del observador:** Lic. Elena Durán Castellón

2. **Institución a observar:** I.E. FULGENCIO LEQUERICA VELEZ

3. **Actividad a realizar:** observar el desempeño de los estudiantes de primero de Básica Primaria durante el acto de leer.

4. **Objetivos de la actividad:** Establecer las destrezas y habilidades de cada estudiante, así como sus debilidades.

5. **Nombre del estudiante:** _____ **Edad:** _____

6. **Logros e indicadores de logros:**

Proceso	Ámbito	Logro	Indicadores	Obtención de logros		
				Si	No	A veces
Comprensión e interpretación textual	Intratextual	Reconozco los diferentes fonemas del alfabeto.	1. Conoce las vocales y consonantes			
			2. Une las vocales con consonantes para formar sílabas			
			3. Lee letras y sílabas			
		Relaciono el grafema con su fonema	1. Ubica la letra que corresponde al sonido escuchado			
			2. Escribe dictados de sílabas simples			
			3. Lee sílabas simples y complejas			
		Comprendo la información contenida en frases cortas	1. Une frases cortas con el dibujo correspondiente			
			2. Ubica la frase que corresponde al dibujo que se muestra			
			3. Lee en voz alta con entonación			
		Interpreto diversos textos	1. Sigue ordenes escritas			
			2. Dibuja la idea contenida en la frase			
			3. Escribe la idea del dibujo			

Elaborado por: Elena Durán & Sara Martínez